

Der Gigant aus der Hölle

und weitere unheimliche Geschichten



Der Gigant aus der Hölle

Endlich ist es dem reichen Edelmann Marco della Marodi gelungen, die schöne Contessa Carlotta zu überreden, ihn in die Oper zu begleiten. Denn der kleine, schmächtige Marco hat wenig Glück bei Frauen. Auch an diesem Abend währt es nicht lange. Nach der Vorstellung ...



Marco della Marodi! Ihr habt es gewagt, meine Braut auszuführen? Das nehme ich nicht hin!

Verstehe ich Euch recht, da Forno? Ihr fordert mich zum Duell?



Zeichnung: JESŪS PEÑA


Doch weder **Kraft** noch **Körpergröße!**
AAAH!
TANNG


Euer Reichtum hat Euch arrogant gemacht!
Rührt mich nicht an! Ich warne Euch!


Wovor denn, mein kleiner Freund? Ich bin zwar nicht so reich wie Ihr, doch das wird Carlotta kaum stören!
Von wegen! Keiner kann ihr mehr bieten als ich!


Was soll ich mit Geld? Eine Frau wie ich braucht einen **echten Mann ...** einen Mann wie **dich,** Luigi!
Ich bringe dich heim, Geliebte!


Widerlicher Muskelprotz! Laß mich sofort runter! Das sollst du noch bereuen!


In Marcos Palazzo ...
Mit allem Gold der Welt könnte ich meinen Körper nicht verändern ... oder?


Vielleicht **doch ...** wenn ich zu ungewöhnlichen Methoden greife! Man hört ja wahre Wunderdinge von diesem Magier **Arsat!**


Mitten in der Nacht ...
Arsats Palazzo! Hoffentlich schläft der Mann nicht schon!


Laßt mich ein, schöne Frau! Ich muß augenblicklich zu Arsat!
Um **diese** Zeit?


Arsat, dieser Mann muß dich angeblich sofort sprechen!
Wer ist das, Carmilla?
Sicher habt Ihr schon von mir gehört! Ich bin Marco della Marodi, der reichste Mann Venedigs!


Was kann ich für Euch tun?
Ich würde Euch gern unter **vier** Augen sprechen!
Arsat, Ihr seid ein Magier! Macht aus mir einen großen, starken Mann!
Es gibt zwar einen Zauber ...


... doch er ist viel zu gefährlich! Ihr geht jetzt besser!
Nicht so voreilig, Arsat! Ich mache Euch **reich!**


Gold bedeutet mir nichts! Gute Nacht!
Mich fortzuschicken wie einen Schuljungen! Das wird Euch noch leid tun!

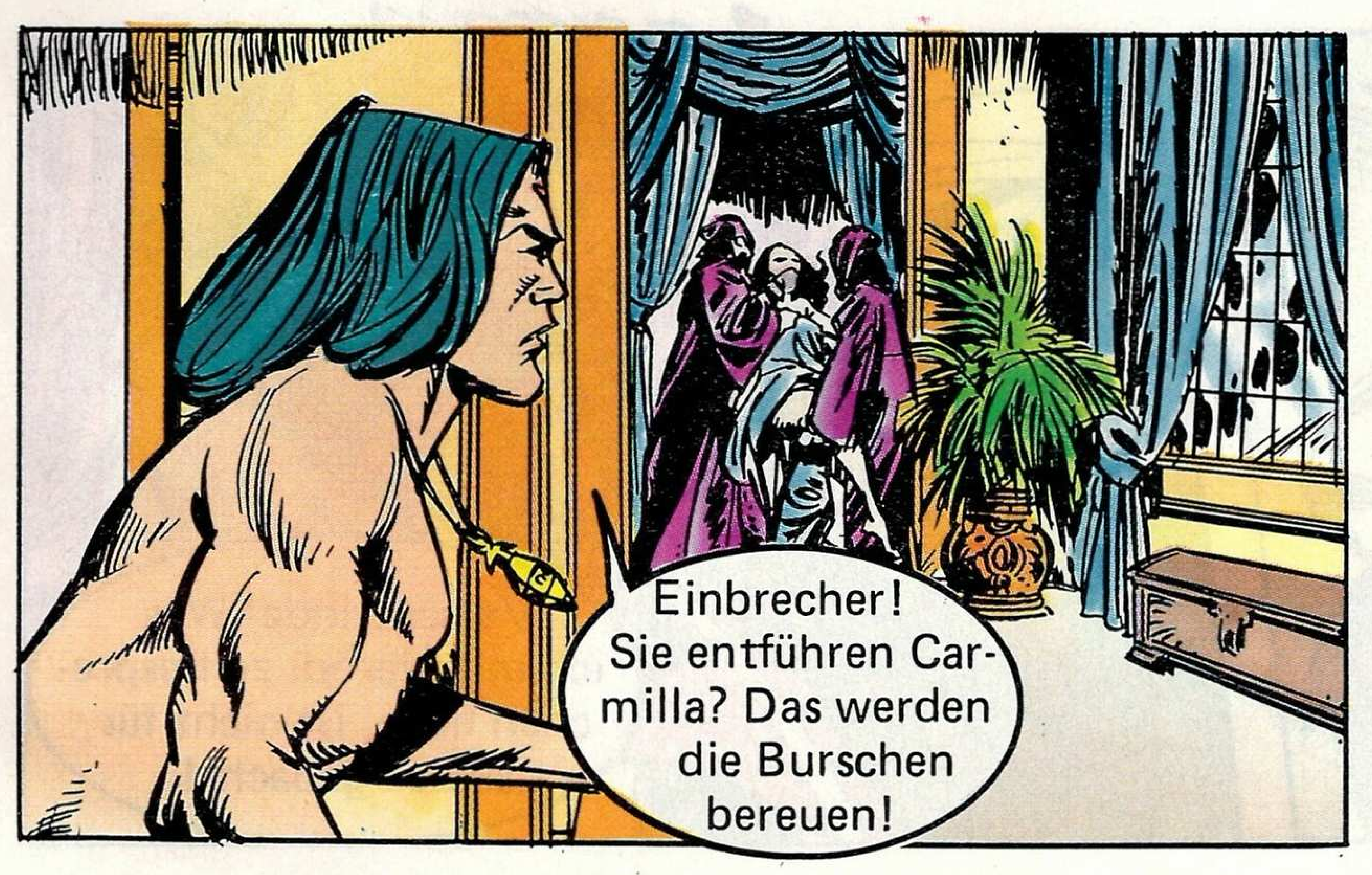

In der folgenden Nacht ...
Hervorragend! Der Junge schläft tief und fest!


MMMMM
Keinen Mucks, Gino ... wenn dir dein Leben lieb ist!

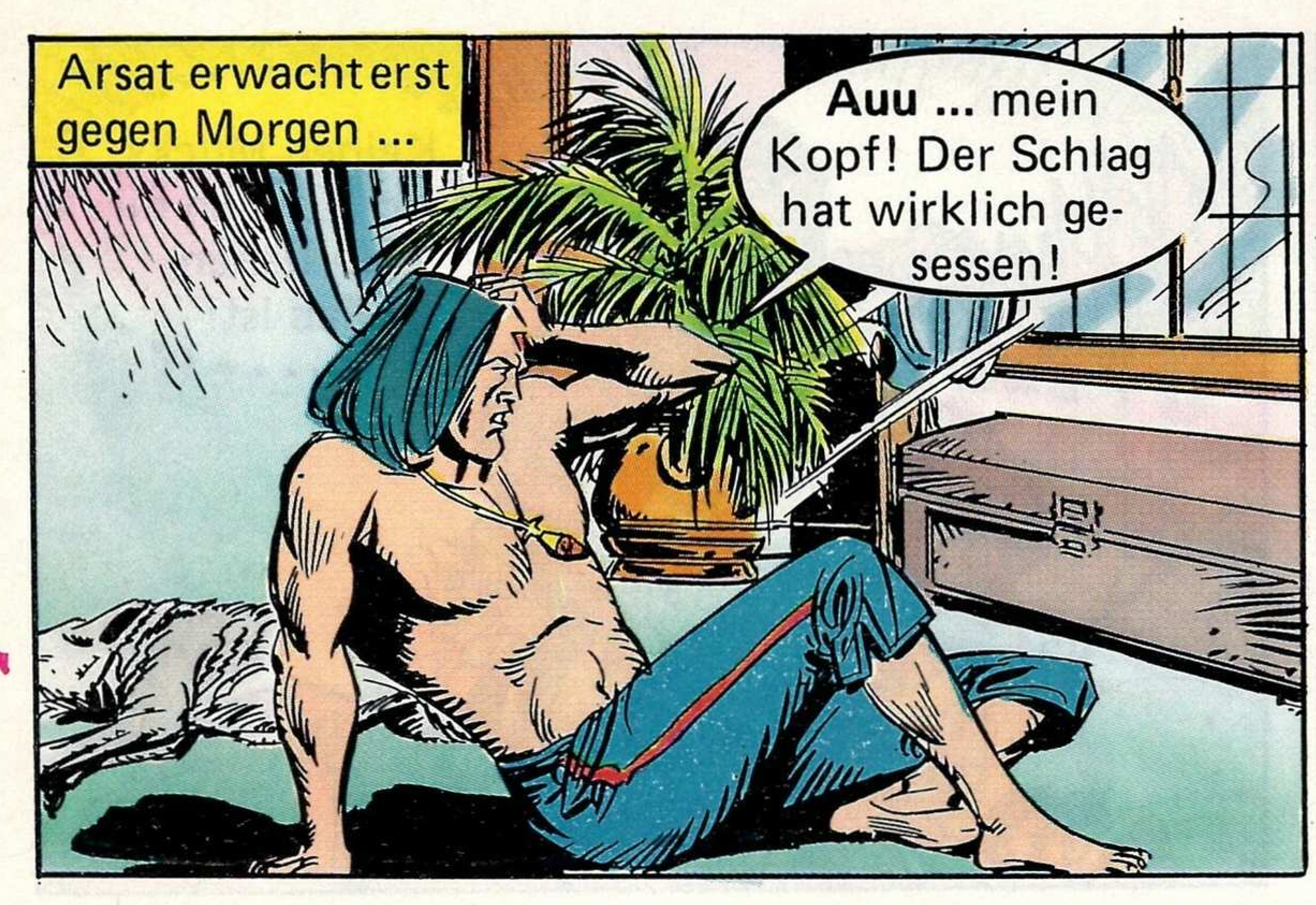

In Carmillas Schlafzimmer ...
Die Hexe ist gefährlich ... wir beeilen uns besser!


Verdammt! Das Biest beißt und kratzt!
Lupina! Hol Arsat!
Halt ihr doch endlich den Mund zu!


Die treue Wölfin stürzt in das Gemach des Magiers...
WAUUU!
Lupina ... was ist passiert?


Einbrecher! Sie entführen Carmilla? Das werden die Burschen bereuen!


Doch ...
PAFF
AAAH!
Schlaf weiter, Magier!


Arsat erwacht erst gegen Morgen ...
Auu ... mein Kopf! Der Schlag hat wirklich gesessen!


WUFF!
Ich kann mir denken, wer hinter dem Überfall steckt! Der soll mich kennenlernen!

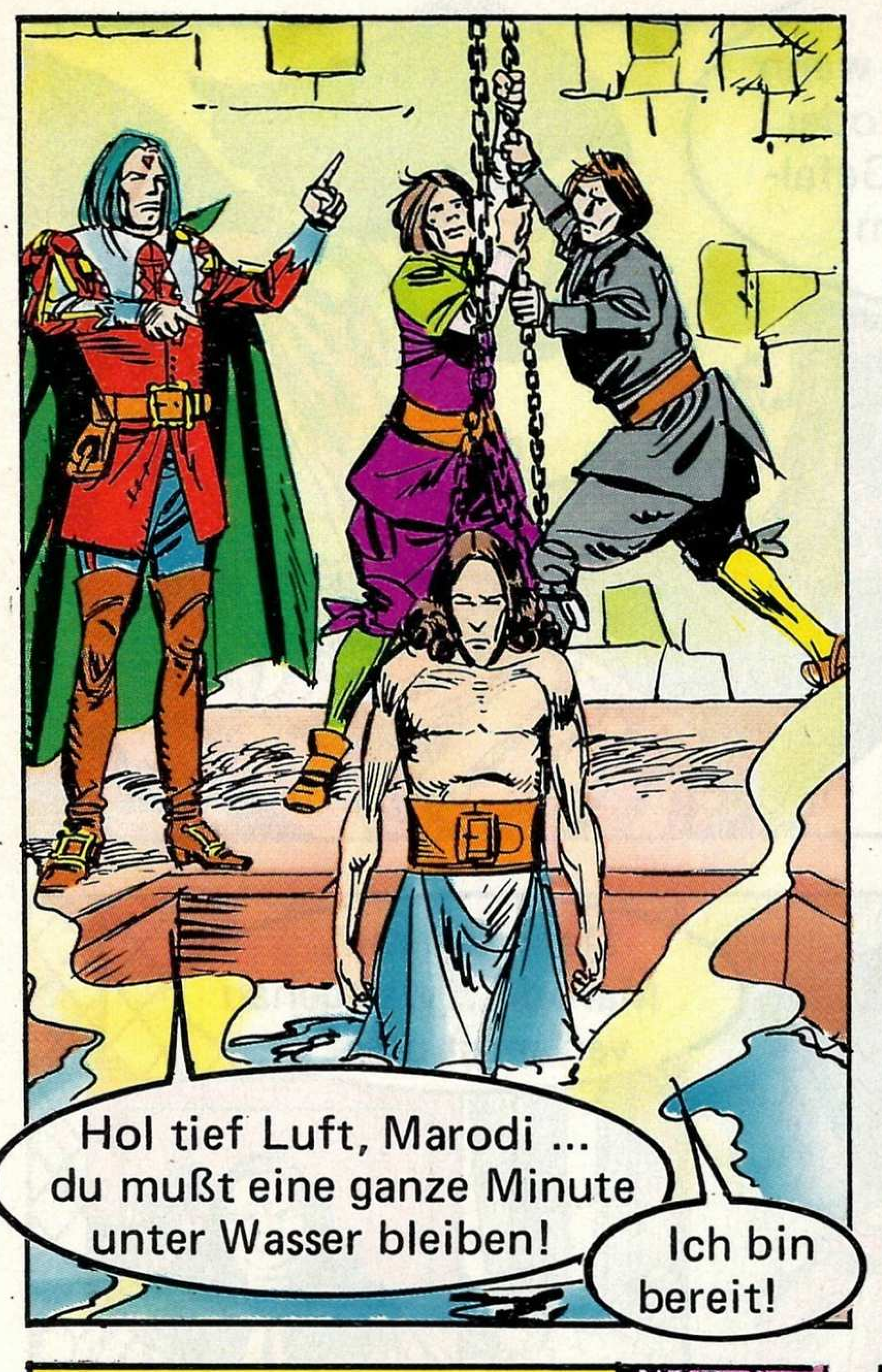

Im Palazzo della Marodi ...
Leonardo, schreib: „An Arsat, den Magier ...“

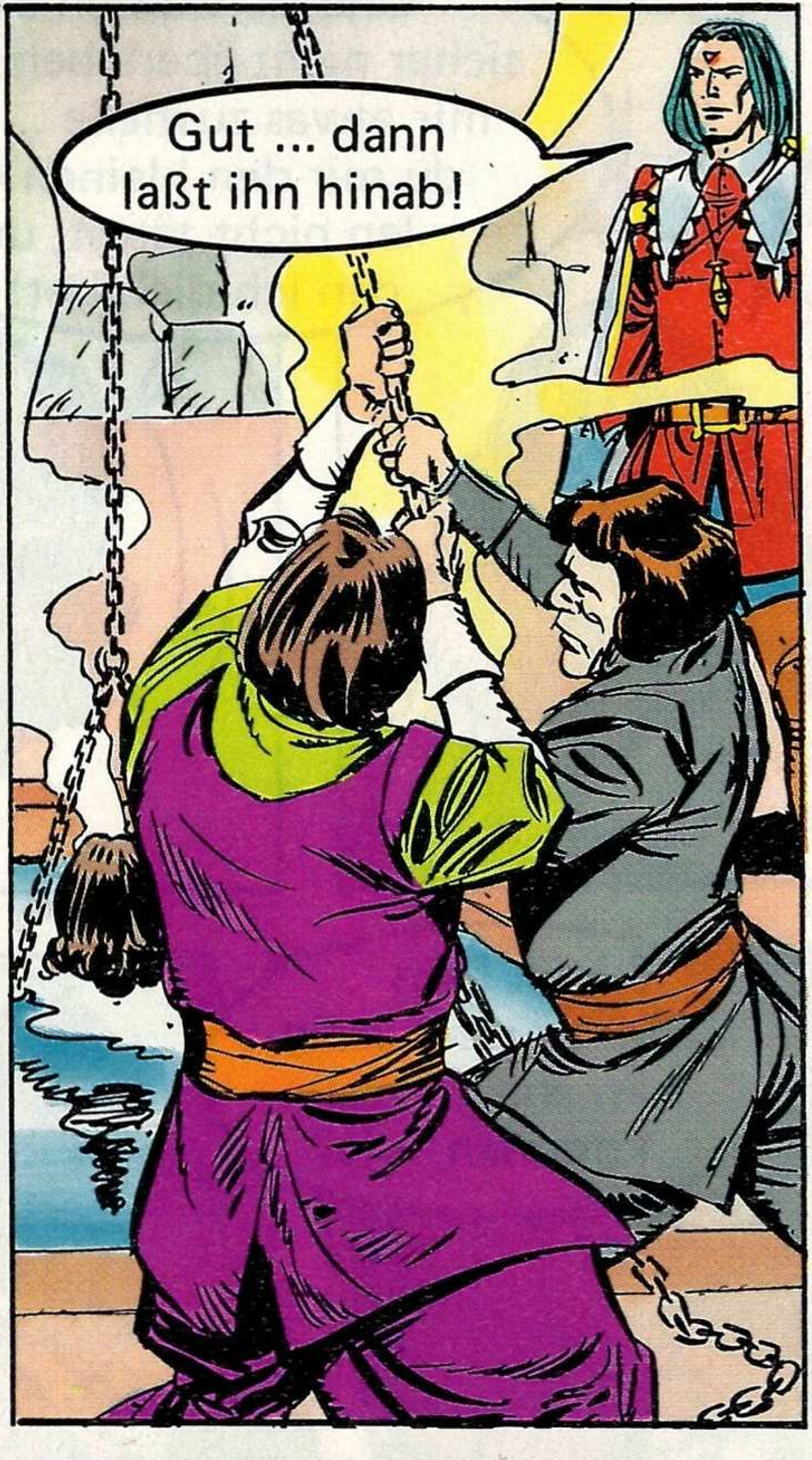

Ohne Vorwarnung fliegt die schwere Tür auf ...
RRROMMS
Zum Donnerwetter! Was hat das zu bedeuten? Wer wagt es, mich in meinem eigenen Haus zu stören?
UFF!
UAAH!


Das hätte ich mir denken können! **Arsat!**
Ich will ein paar Antworten ... und zwar **sofort!**


Na sowas! Ich habe einen Diener übersehen?
Der wird Euch nicht mehr lange stören, Herr!
KLIRR
Verschwinde! Was ich mit Marodi zu besprechen habe, ist nicht für Lakaien gedacht!


Und nun rede! Wo sind Carmilla und Gino?
An einem **sicheren** Ort!
Und sie würden es sicher nicht überleben, wenn mir etwas zustieße ... oder du mir den kleinen Gefallen nicht tätest, um den ich dich bat!
Dir ist kein Mittel zu schmutzig, um ans Ziel zu kommen, wie?
Dann sag mir, Marodi ... was genau verlangst du?
Du wirst mich zum **stärksten Mann der Welt** machen, Arsat!
Erst wenn ich völlig **unbesiegbar** bin, siehst du Carmilla und Gino wieder!
Nun gut ... ich muß einige Zutaten aus meinem Haus holen!
Dann ...
Füllt die Wanne ganz mit Wasser ... und entkleidet euren Herrn!
Marco wird hochgehievt ...
Die Essenzen in diesem Bad werden dir die gewünschte Kraft geben ... sobald du völlig darin eingetaucht bist!
Ich hoffe es für dich ... und für deine Freunde!

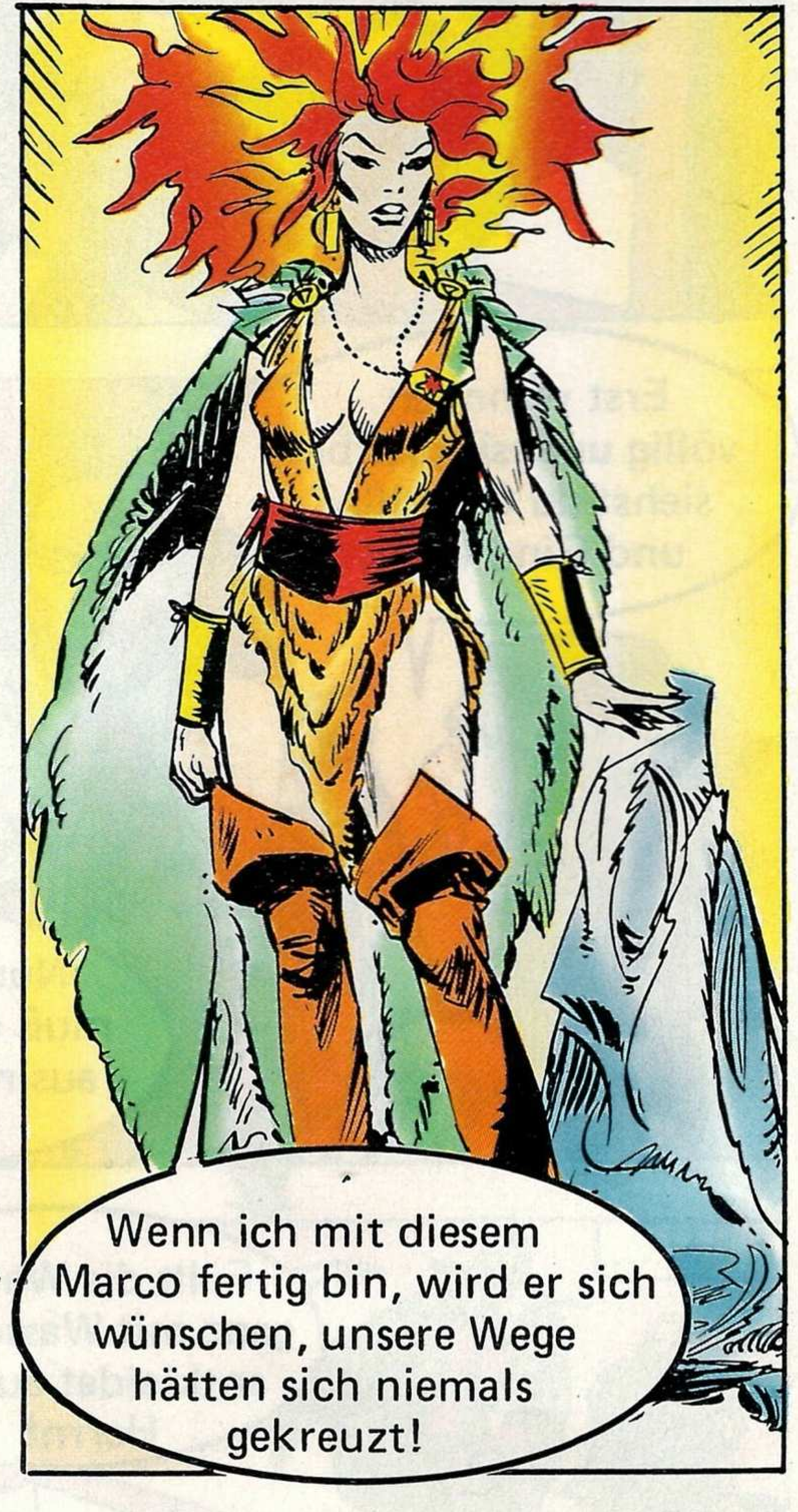












Herausgeber und Verleger: BASTEI-Verlag, Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Postfach 200 180, 5060 Bergisch Gladbach 2 bei Köln, Tel.: 0 22 02/12 10 (Anzeigenabteilung: Postfach 200 170) · Chefredakteur und verantwortlich für den Inhalt: Werner Geismar · Redaktion: Ewald H. Fehlau · Herstellung: Norbert Anton · Anzeigen: Paul Irmiter (Leitung), Frank-Michael Müller (Verkauf) · Anzeigenpreisliste Nr. 26 vom 1. 1. 1988 · Copyright: Bastei-Verlag · Erscheint vierzehntäglich · Printed in Western Germany · Rollenoffsetdruck: Jungfer-Druck, Herzberg · Alleinvertrieb in Österreich: Zeitschriftengroßvertrieb A. Fröhlich, Alfred-Fröhlich-Straße 3, A-2201 Seyring, Telefon: Österreich (0 22 46) 25 91 · Erfüllungsort: Bergisch Gladbach · Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht · Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos und andere Beiträge übernimmt die Redaktion keine Haftung.


KRCKS
TSCHRRJUMM
Keine Kerkertür kann meiner Hexenflamme standhalten!
WUUUOSCH
Ahh! Was sind das für Gefangene ... die mit Feuer werfen?
Verschwinden wir! Um die soll sich Marodi persönlich kümmern!
Arsat ahnt nicht, daß Carmilla sich ihren Weg ins Freie brennt ...
ZZZUUUSCH
Feuer aus dem Boden? Es darf das Becken nicht erreichen!
Schnell! Zieht euren Herrn da raus, bevor unermeßlicher Schaden entsteht!
WUUUOSCH
SCHSCHUSCH
Zu spät! Die Flammen haben neue Verbindungen erschaffen ... die einen Dämon aus Marco gemacht haben!
Uuuaahh ... ich bin stark ... so stark wie nie zuvor!
BRROOCH
Venedig soll vor mir erzittern! Ach was ... Italien, ja, die ganze Welt wird mich fürchten!
Er ist wahnsinnig... reißt seinen eigenen Palazzo ein!
KRRAACK


Das ist der schiere Irrsinn! Die Kräfte des Dämons lassen selbst den Boden erbeben!
BRODDOOMM


Carmilla ... hast **du** den Palazzo zum Einsturz gebracht?
Nein! Meine Hexen-Aura schützte uns nur vor den Trümmern!


RRAAHH!
Und dieses Monstrum war einst der schmächtige Marco! Was ist nur schiefgegangen?
KROCK


Da ist Arsat!
Carmilla? Jetzt wird mir einiges klar!


Hastig berichtet Arsat ...
Dein Hexenfeuer vermengte sich mit meinen Elixieren! So entstand kein starker Mann, sondern ein Dämon ...


„... und **wir** müssen ihn aufhalten!"
KRRRKS
Graah! Alle, die mich verlacht haben, sollen mich jetzt kennenlernen!


Da ist das Ungeheuer! Schießt!
PENG
PENG
Lächerliche Winzlinge! Auf dieser Welt ist niemand mehr mächtiger als Marco della Marodi!


So schnell gibt Venedigs tapfere Garde nicht auf ...
Wenn Kugeln ihn nicht verletzen können, nehmen wir die Säbel!
Stell dich zum Kampf, Monster!
Ich bin kein Ungeheuer, und ich bin kein Monster! Ich bin ...


... Marco, der mächtigste der Mächtigen! Habt ihr das endlich begriffen?!
TOOOOMM


Grundgütiger! Die Erde reißt auf!
KRAACK
Weg, nur weg! Nicht einmal eine Armee könnte diesen Dämon stoppen!


Was für ein Monster wütet da in unseren Mauern?
BROOCH
In welchen Mauern? Das Ungeheuer läßt doch keinen Stein auf dem anderen!


Haaa ... wie die Schwächlinge rennen! Arsat?!
Bist du überrascht, Marco?
Jetzt, Carmilla! Vereinen wir die Kraft unserer Amulette!
TSIING
TZZRAAPP
AAHHRRG!
WUUUOSCH
Die Gefahr ist beseitigt! Niemand kann so ein Höllenfeuer überleben!
Bist du sicher, Arsat? In den Flammen ... bewegt sich etwas!
Du hast deine Aufgabe gut erledigt, Magier... viel zu gut!
Nichts auf dieser Welt kann mich noch bezwingen ... nicht einmal du!
Vorsicht!
AAAH!
Beiseite, Carmilla ... schnell!
TRROONK


Als der Staub sich verzieht ...
Arsat! Komm zu dir!


Der Dämon, Gino ... wo ist er hin?
Du kannst seine Spur nicht verfehlen!


Eine Schneise der Verwüstung! Wir müssen uns beeilen, wenn von Venedig noch etwas übrig bleiben soll!


Die Contessa Carlotta ahnt noch nichts von der Katastrophe ...
Tralali ... tralalaaa!


Vor ihrem Haus ...
Die Diener fliehen in heller Panik? Dann ist er **hier!**
Wer wagt es ... beim Leben meiner Mutter!
Hallo, Carlotta! Ohne deine Kleider siehst du noch viel reizender aus!


Komm in meine Arme! Sind sie dir jetzt stark genug?
Was willst du von mir? Und ... wer bist du?

Marco ... der Schwächling, den du einst so verspottet hast!

Ein **Schwächling,** meinst du? **Niemals!**

Gut! Du hast es so gewollt!

POFF

Du wirst mich jetzt begleiten und ... **Arsat lebt immer noch?**

Allerdings! So schnell bringt mich nichts um, Ungeheuer! Ich biete dir die Chance, wieder ein Mensch zu werden!

Soll mich so etwas beeindrucken?

Nein ... nur wütend machen!

Deine eigene Kraft wird dich besiegen!

TOCK

Du stellst mir ein Bein? Das hilft dir auch nicht viel!

Doch ... wenn du dadurch genau in meinen **magischen Kreis** fällst!

Was? Eine gemeine Falle!

Ich vergehe! Doch du wirst mich begleiten, Carlotta!

Nein! Bitte nicht!





Aber ...

Sieh dir nur diesen Schwächling an!

Wie klein und mickrig er ist! Die reinste Witzfigur!

Nein! Auf dieser Welt bin ich wieder der Schwächste von allen! Das ist nicht fair ... **nicht fair!**

Wie schlimm er es in Wirklichkeit angetroffen hat, wird Marco erst merken, wenn er feststellt, daß er hier ein armer, mittelloser Schlucker ist! Auf der Erde konnte er sich wenigstens mit seinem Reichtum trösten, doch in seiner neuen Heimat ist der Verbannte wirklich der unterste der Unteren ...

ENDE

AM SENDEMAST DES GRAUENS

Nach Jahren harter Arbeit haben es Paul Brown und Frank Merlin endlich zu einer eigenen kleinen Fernsehstation im Westen Amerikas gebracht. Jedem gehört die Hälfte, und stirbt einer, so erhält der andere alles. Doch daß ein Geist dem Alleinerben hinterher einen dicken Strich durch die Rechnung macht, war nicht vorgesehen ...

BROMM

Im Sturm hat sich die Richtantenne verdreht! Bringst du das in Ordnung, Frank?

WAMM

Bin doch nicht lebensmüde, Paul! Ein Blitz nach dem anderen geht dort draußen nieder!



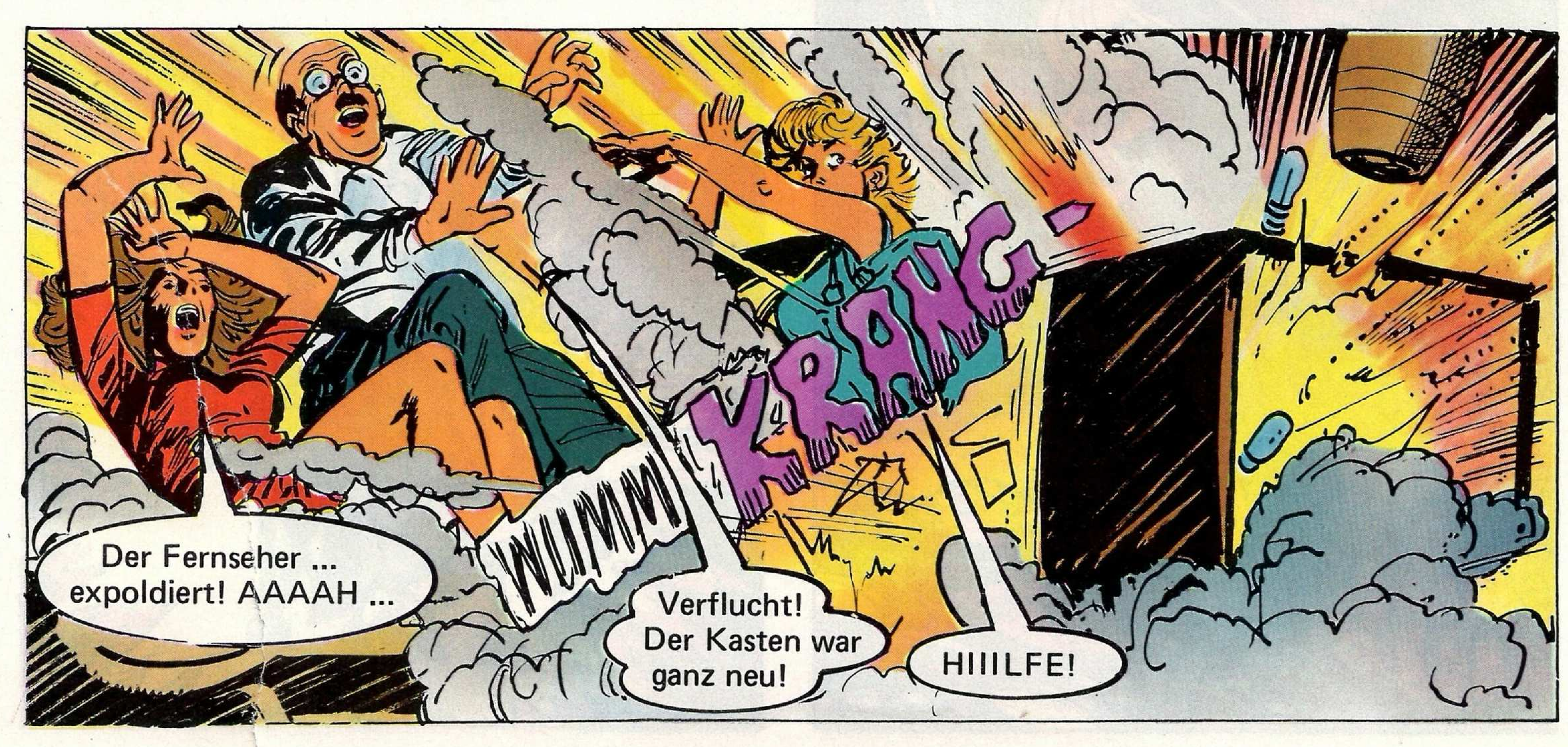



Wenig später ...
Dem hilft kein Arzt mehr! Der ist hinüber!
Blitzschlag! Klarer Fall!


Und alles wegen der verfluchten Antenne! Aber Frank wollte ja nicht auf mich hören! Reiner Wahnsinn, bei dem Wetter hinauszulaufen!


An diesem Abend in einem Haus in der Stadt ...
Hier die weiteren Aussichten: Gewitter und Regenschauer! Starker bis stürmischer Wind aus Nordost!


He, ein komisches Programm! Der Kerl auf der Mattscheibe sieht ja aus wie ein ... Geist!


KRANG
WUMM
Der Fernseher ... expoldiert! AAAAH ...
Verflucht! Der Kasten war ganz neu!
HIIILFE!


Am folgenden Tag ...
Komische Sache! Wenn dies totenbleiche Gesicht auf dem Bildschirm erscheint, fliegen selbst nagelneue Fernseher auseinander! Aber immer nur, wenn die Leute mein Programm eingeschaltet haben!


Mal sehen, was sich tut, wenn ich den Sender einstelle!
KLACK


Wahnsinn! Das ist ja ... Frank!
SSSSRR!
Tag, Paul! Gestochen scharfes Bild heute, was?


WROMM
KRACK
HIIIELFE!


Frank Merlin! Wie kann sein Bild auf die Mattscheibe kommen? Er ist doch gestern vom Blitz erschlagen worden!


Mit einem Schlag zerspringen die Bildschirme ...
Du sehntest meinen Tod herbei, um den Sender allein zu besitzen!
Du bist ... verrückt!


Laß mich in Frieden! Mit solch wahnwitzigem Geisterspuk will ich nichts zu tun haben!

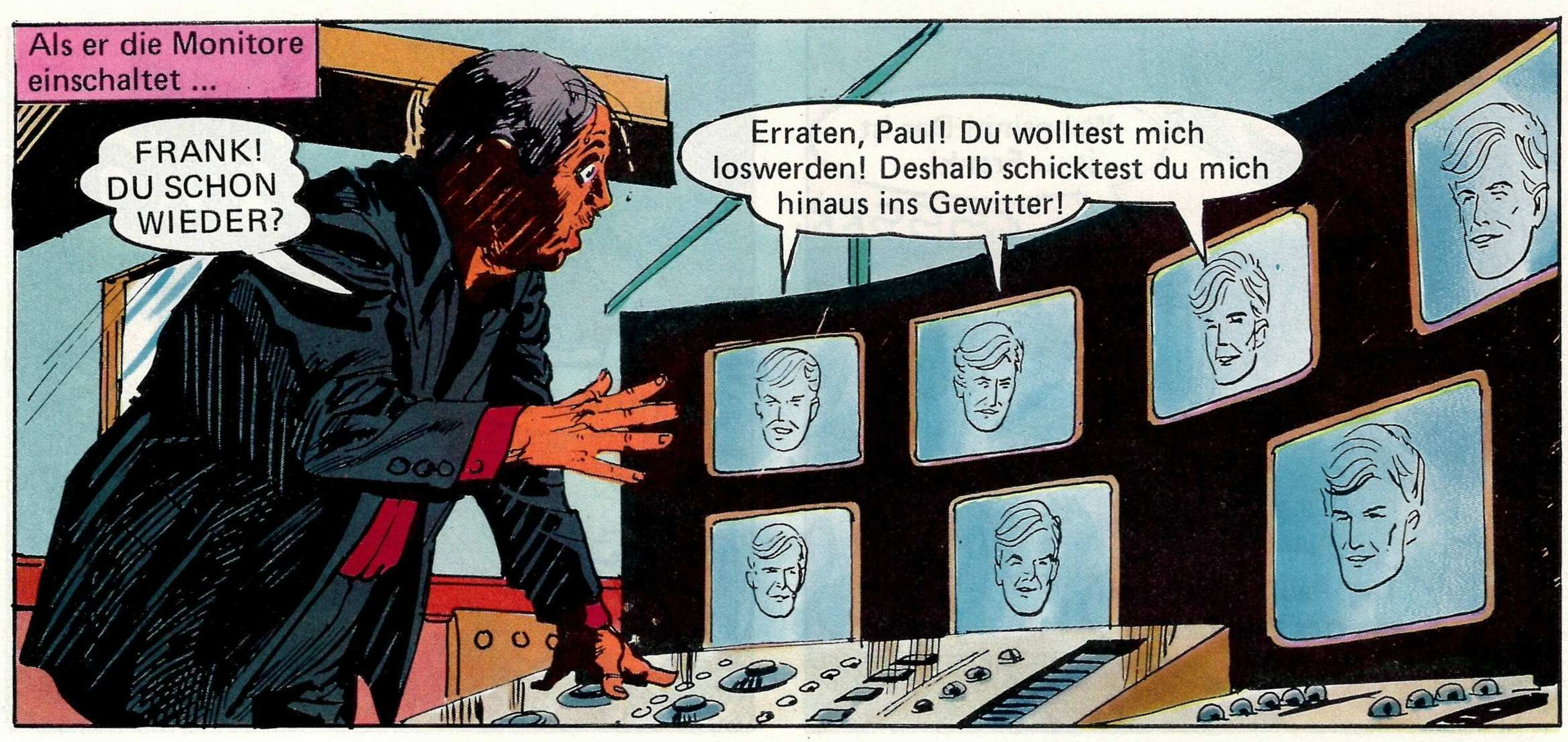

Kaum ist Paul im Freien ...
AAAIIIAAAH!

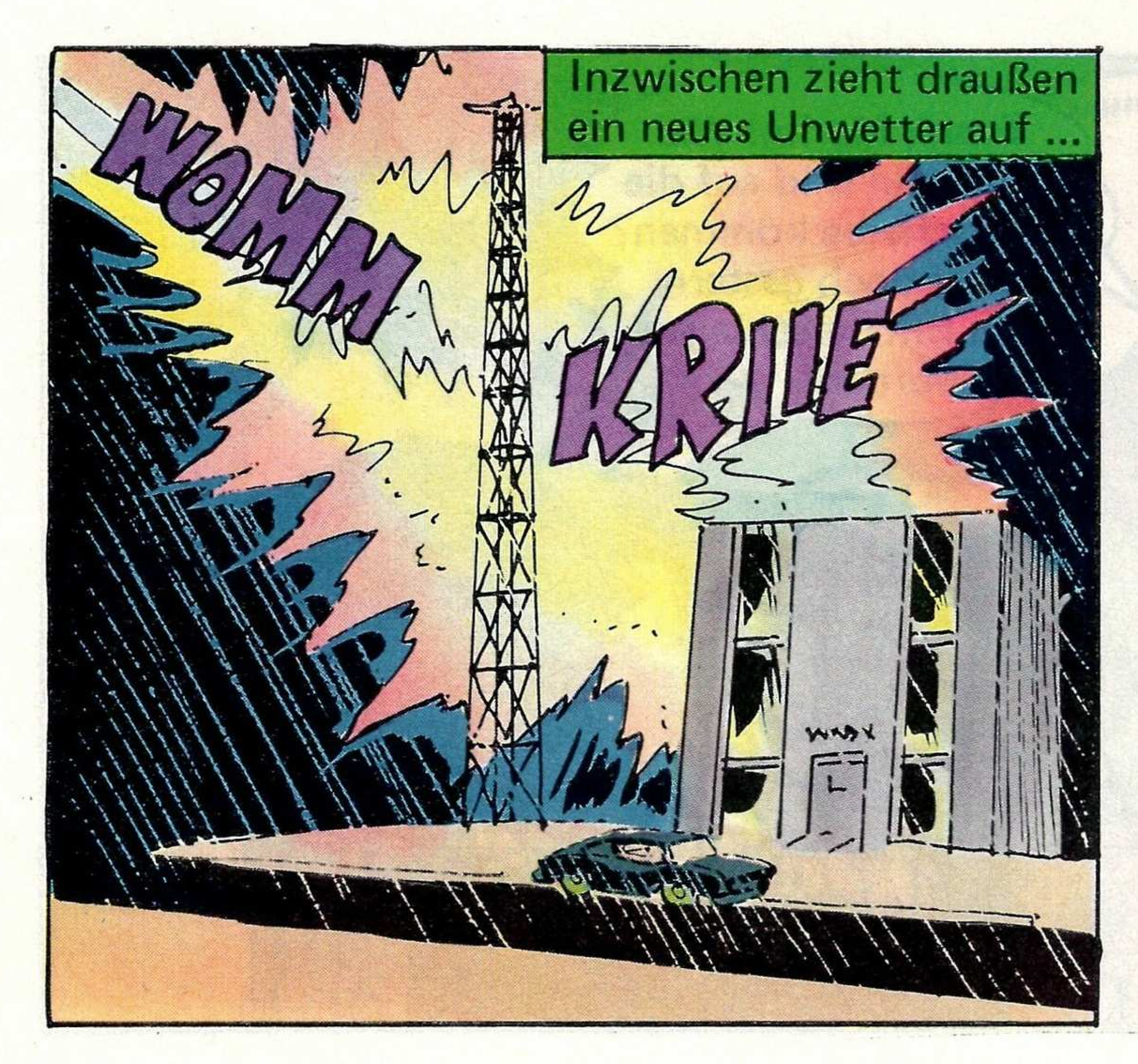

Beide an derselben Stelle erschlagen! Das nenn' ich echte Partnerschaft! Was soll man dazu sagen?
Unheimliche Sache! Mit rechten Dingen ist das nie und nimmer zugegangen!


Wer anderen eine Grube gräbt, fällt allzuhäufig selbst hinein! Und wenn er sich dagegen sträubt, dann gibt es auch noch Rachegeister, die dabei ein wenig nachhelfen. Wie Paul Brown ein wenig nachgeholfen hat, seinen Partner aus dem Weg zu räumen, als er ihn ins Unwetter hinausschickte ...
Seltsam ? Aber so steht es geschrieben.


In höchster Eile fährt Paul zum Studio ...
Muß der Sache unbedingt auf den Grund gehen, ehe noch mehr Unheil angerichtet wird!
STUDIO 1


SCHALT-ZENTRALE
Frank, wo steckst du? Aber was red' ich da für einen Unsinn! Er ist doch tot!


Als er die Monitore einschaltet ...
FRANK! DU SCHON WIEDER?
Erraten, Paul! Du wolltest mich loswerden! Deshalb schicktest du mich hinaus ins Gewitter!


Inzwischen zieht draußen ein neues Unwetter auf ...
WOMM
KRIIE


Ich kann deine wahren Gedanken lesen wie ein Buch, Paul! Zwecklos, sich zu verstellen!
Das bildest du dir ein!

Das Geister-Duell

London im Jahre 1667! In Höllentempo jagen zwei übermütige Burschen ihre Kutschen durch die Pfützen, daß Wasser und Schlamm nur so zur Seite spritzen! Wehe dem, der nicht rechtzeitig zur Seite springt! Denn wenn es zu beweisen gilt, wer in allem der Beste und Schnellste ist, kennt der junge Sir Henry Bolton wenig Rücksicht ...

Hast du nicht gehört? Halt an! Du hast gewonnen!

Dem Sieger gebührt eine Ehrenrunde! Los, auf geht die wilde Jagd! HÜÜAAAH!

Ich gebe mich geschlagen, Henry!








Untertänigsten Gruß, Mylord!
SIR HENRY BOLTON! Natürlich, wer auch sonst! Schaut her, wie ich aus-sehe!


Alles Eure Schuld!
Was jammert Ihr, Mylord? Der Schlamm steht Euch vortrefflich zu Gesicht! Am besten, Ihr wischt ihn dort nicht weg!


Frechheit!
Nur einer seiner üblen Scherze, Mylord! Henry, sofort entschuldigst du dich!
Nein, im Gegenteil! Er sollte mir dankbar sein, daß ich ihn derart ver-schönt habe!


Wie Ihr wollt! Dann fordere ich hiermit Genugtuung von Euch!
FLAPP


Als sich der Herzog abwendet ...
Nicht, Henry!
Ein Duell? Einverstanden, Mylord! Aber mit Pistolen, wenn ich bitten darf! Und zwar aus gutem Grund ...
He, meine Perücke! Wie könnt Ihr es wagen!


Mit raschem Griff zieht Henry seine Pistole, wirft die Perücke hoch, und ...
Stellt Euch vor, das sei Euer herzoglicher Kopf, Mylord! Nun, wollt Ihr Euch noch immer mit mir schießen?
PÄNG
Im Morgengrauen auf der Eichenwiese vor der Stadt!


Im Morgengrauen ...
Bitte, Henry, verzichte auf das Duell! Wenn du den Herzog verwundest oder gar tötest, trifft dich der Bannstrahl des Königs!

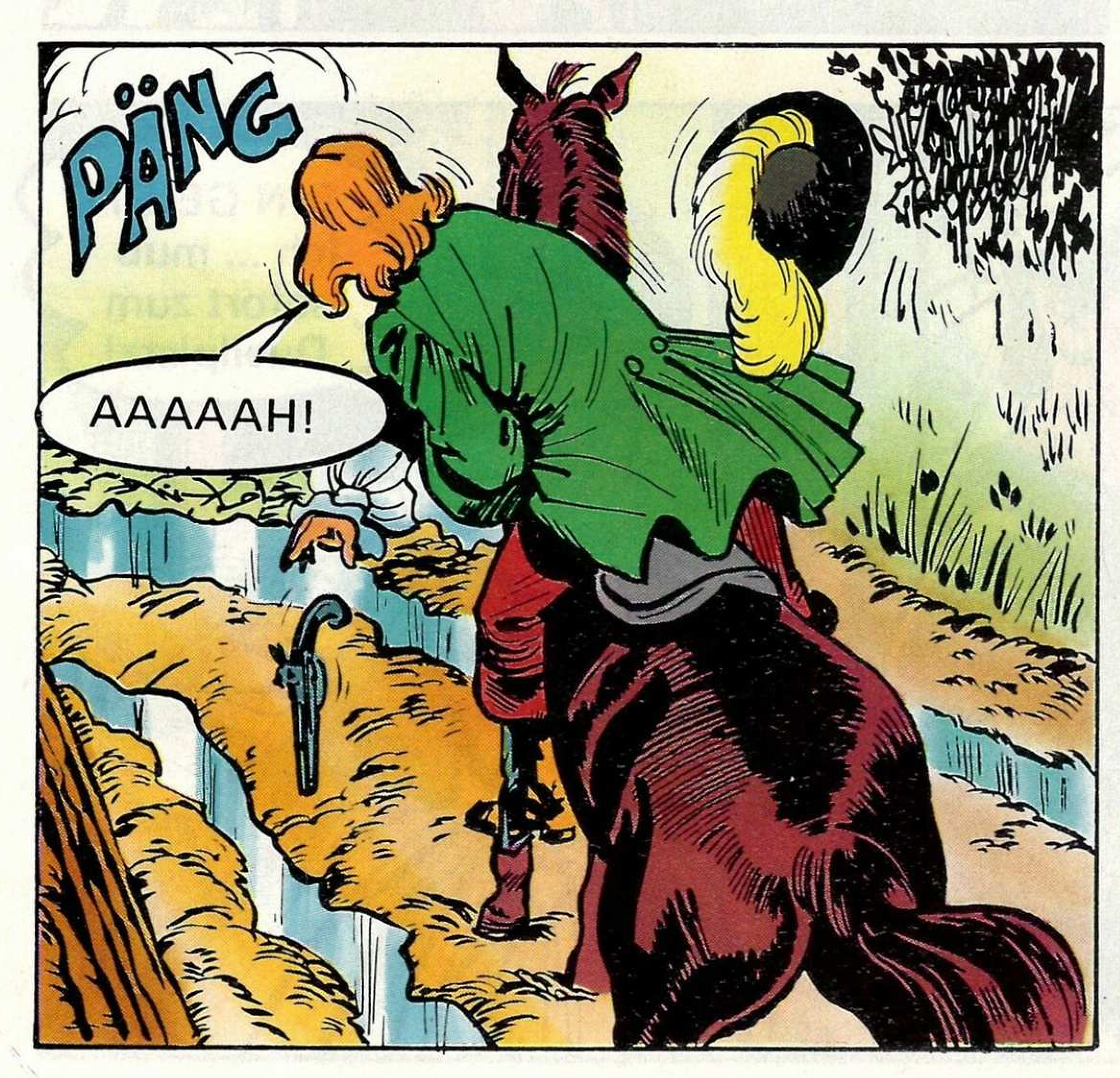

Und wenn dir etwas zustößt ...
Keine Sorge, Liebste! Aber ich kann den Zweikampf nicht absagen! Sonst stände ich als Feigling da!


Lieber feige ... als tot!
Nein, Liebling! Für einen Mann von Ehre kann es nur heißen: Lieber tot als feige!


Am Tor ...
Ich bin ein sicherer Schütze! Und was den Herzog angeht, so wird ihn die Kugel nur leicht streifen!


Als Henry durch den Wald reitet ...
HALT! GELD ODER LEBEN!
WEGELAGERER! Fort mit euch Gesindel! Ihr kommt mir ganz ungelegen!


Man würde es mir als Feigheit auslegen, wenn ich mich zum Duell verspäte! Also gebt den Weg frei!
Aufgepaßt! Der Kerl greift zur Pistole!
PÄNG


PÄNG
AAAAAH!


Was ist?
Mausetot! Donnerwetter! Seine Pistole ... reich vergoldet! Die bringt uns schweres Geld!


Gleichzeitig ...
Du, Henry? Schon zurück?


Was willst du mit der zweiten Pistole, Henry? Warum antwortest du nicht? Bist du unterwegs stumm geworden?


Er ist gegangen ... ohne ein Abschiedswort! Oder ... war es bloß Einbildung? Nein, denn die zweite Pistole ist weg! Welch böse Ahnung beschleicht mich ...


Elisabeth ... hast du ... eben meinen Gemahl kommen und gehen sehen?
Fühlt Ihr Euch nicht wohl, Mylady?


Völlig unmöglich! Die Tür ist von innen verriegelt! Höchstens ein Geist könnte hier ein- und ausgehen!
EIN GEIST!? Ich ... muß sofort zum Duellplatz!


Wenn ich bloß nicht zu spät komme! Da, ein Schuß! Himmel, jetzt ist das Unheil geschehen!
PÄNG


HENRY! LIEBSTER!
Mylady, Ihr seht mich ... verwirrt und ratlos! Eben noch stand Euer Gemahl mir gegenüber! Mit erhobener Pistole! Ich legte an und schoß!


Da war er ... wie fortgezaubert! Spurlos verschwunden! Einfach so! Nur seine Pistole blieb zurück!
Es war sein ... GEIST!
SEIN GEIST? Ihr seid nicht bei Sinnen, Mylady!


In diesem Augenblick ...
Ich bringe schlimme Nachricht! Sir Henry wurde von Wegelagerern ermordet aufgefunden!


Aber ... wie kann er an zwei Orten gleichzeitig sein? Unfaßbar!
Wie ich eben sagte, Milord: ES WAR SEIN GEIST!
Denn wenn Gevatter Tod einen Ehrenmann daran hindert, ein Duell auszutragen, schickt er einfach seinen Geist! Denn der Tod nimmt es mit dem Sterben sehr genau!
Ende

Mit bester Empfehlung vom Essens-Service

Audrey Sanders studiert an der Sorbonne, der berühmten Universität von Paris. Um sich ihren Lebensunterhalt zu verdienen, muß sie in den Semesterferien jobben – als Fahrerin bei einem Essens-Service ...

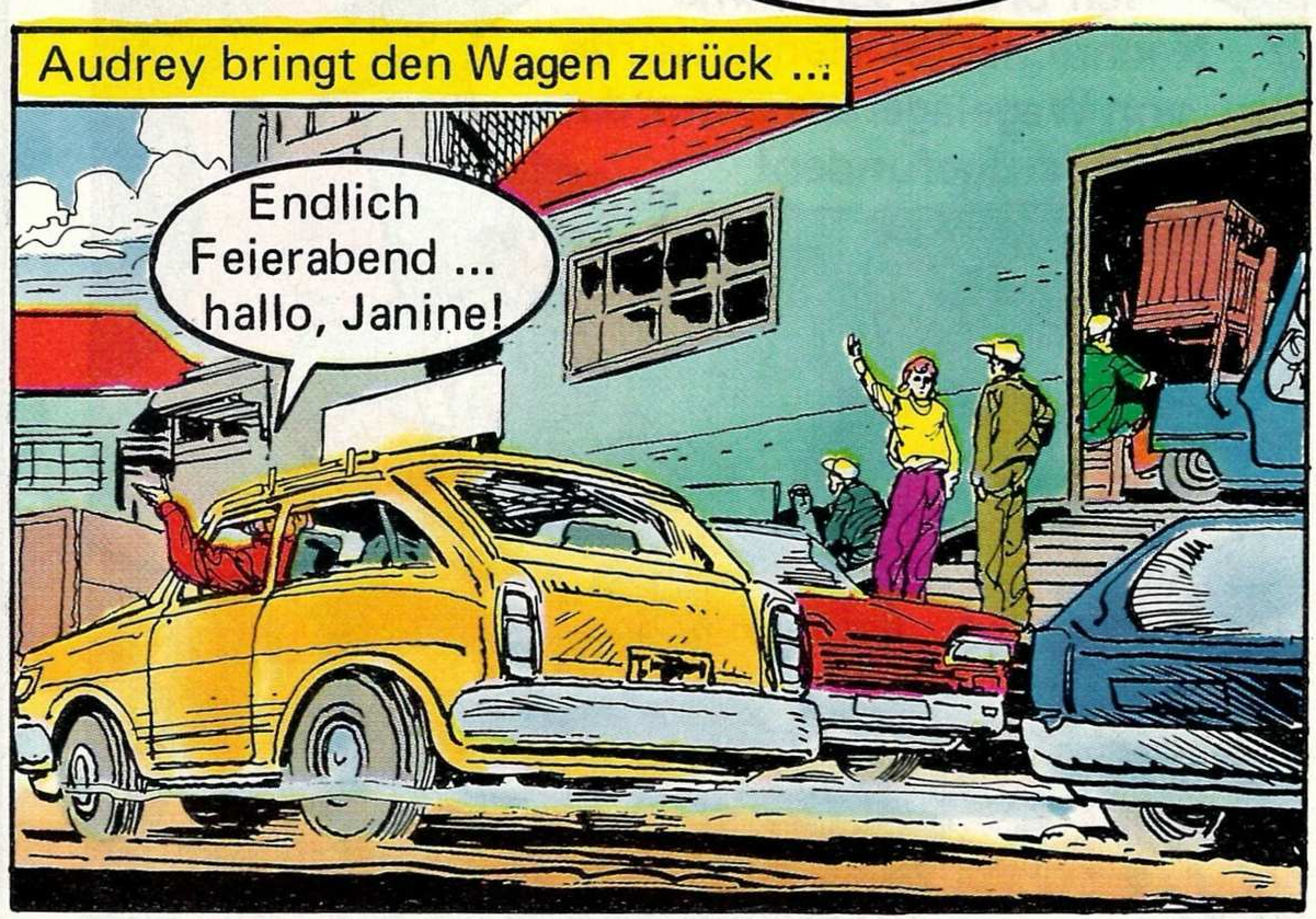
Ahh, die Leutchen aus dem Altersheim warten schon wieder auf ihre warmen Mahlzeiten!

Wenn der Mampf doch nur halb so gut schmecken würde, wie die Kleine aussieht!









Zeichnung: BOLUDA


Im Büro des Chefs ...
Na sowas ... eine Gehaltserhöhung?
Ja! Aber dafür müssen Sie auch einen Haushalt mehr beliefern ... außerhalb der Stadt!
Hier ist die Anschrift! Ein älteres Ehepaar ... seien Sie nett zu den beiden!
Klar, Chef!


Er schluckt schon wieder seine Magentabletten ... er sollte lieber weniger von unserem Firmenfraß vertilgen!


Am nächsten Tag ...
Die beiden wohnen ja ganz schön weit draußen!
VROOMM


Was für eine Bruchbude! Hoffentlich hat unser Vertreter das Geld im voraus kassiert!


Na, Kunde ist Kunde! Her mit dem Paket!


POCK
POCK
Hallihallo! Hier ist der Schmacko-Essens-service!


SCHROOMM
Ach du Schande! Die ganze Tür kracht aus dem Rahmen!


Das war aber nicht meine Schuld! Hallo! Jemand zu Hause?


Antworten Sie mir doch! Der Essens-service ist hier!


Offensichtlich aus-geflogen! Na, dann lege ich den Bestellzettel für nächste Woche gleich unter den Karton!


Ich ...? **Was soll das? UMMPF!**


Viel später ...
Ja! Beste Qualität ... und das bei dem Preis!
Ahh ... das Essen war wirklich lecker!
Das Zeug aus dem Karton dagegen stinkt ekelhaft! Sowas ist höchstens für Menschen gut!


Erstaunlich, wie frisch sie schmeckte, obwohl sie aus der Dose kam! Du mußt ihre Blechverpackung noch hinter dem Haus vergraben!
Was übrig war, habe ich eingefroren! Das reicht für die nächsten Wochen!
Arme Audrey! Wie konnte sie auch ahnen, daß ihre letzten Kunden **Monster** waren, die das Wort „Essensservice" ein wenig **zu** wörtlich nahmen...?
ENDE


Und im nächsten Heft:
Spuk
GESCHICHTEN
Boukara, die Oasenstadt in Nordafrika, ächzt unter dem Joch der Drakar-Priester. Die Diener des mächtigen Dämons fordern immer noch Menschenopfer für ihren Gebieter. Nur ein Mensch kann Drakar vernichten: Arsat, der Magier von Venedig. Doch die Brut des Bösen ist gewarnt. In Boukara ist alles vorbereitet, um Arsat den Garaus zu machen...

Spielen macht Spaß, und wie. Natürlich mit…

ATARI VCS 2600

Neu
ATARI XE Video-Game-

. . . das ist super!
Neu von ATARI, dem weltweiten Marktführer. Das XE Video-Game-System mit Joystick und Laserpistole.
Echt Spitze. Action – Sport – Spannung.
Das ATARI XE Video-Game-System hält Schritt mit wachsenden Ansprüchen. Einfach ein Keyboard anschließen. So wird aus der Spielwiese ein echter 64er-Computer. Spitzenklasse! Schon geht's los: Vokabeln pauken, Daten speichern und Dankeschön-Briefe schreiben für das Supergeschenk.

ATARI weiß was Spaß und Sinn macht. Mehr als 25 Millionen verkaufte ATARI VCS 2600 sind eine Menge Beweise dafür.
Spieleprogramme gibt's übrigens schon zum Taschengeld-Preis. Es stimmt!

Spielen macht Spaß, und wie. Natürlich mit…

ATARI®